

PATENT COOPERATION TREATY

L
62115105

PCT

COMMUNICATION OF
INTERNATIONAL APPLICATIONS
(PCT Article 20)

Date of mailing:

22 January 2002 (22.01.02)

From the INTERNATIONAL BUREAU

To:

Commissioner
US Department of Commerce
United States Patent and Trademark
Office, PCT
2011 South Clark Place Room
CP2/5C24
Arlington, VA 22202
ETATS-UNIS D'AMERIQUE

in its capacity as designated Office

The International Bureau transmits herewith copies of the international applications having the following international application numbers and international publication numbers:

International application no.:

PCT/JP01/05839

International publication no.:

The International Bureau of WIPO
34, chemin des Colombettes
1211 Geneva 20, Switzerland

Facsimile No.: (41-22) 740.14.35

Authorized officer:

J. Zahra
Telephone No.: (41-22) 338.83.38

PCT REQUESTOriginal (for **SUBMISSION**) - printed on 14.03.2002 02:13:52 PM

0	For receiving Office use only	
0-1	International Application No.	
0-2	International Filing Date	
0-3	Name of receiving Office and "PCT International Application"	
0-4	Form - PCT/RO/101 PCT Request	
0-4-1	Prepared using	PCT-EASY Version 2.91 (updated 01.01.2001)
0-5	Petition The undersigned requests that the present international application be processed according to the Patent Cooperation Treaty	
0-6	Receiving Office (specified by the applicant)	Japanese Patent Office (RO/JP)
0-7	Applicant's or agent's file reference	NMPC1579
I	Title of invention	INFORMATION SUPPLY SYSTEM AND PROGRAM FOR A MULTI-PLAYER GAME
II	Applicant	
II-1	This person is:	applicant and inventor
II-2	Applicant for	all designated States
II-4	Name (LAST, First)	TAGUCHI, Masami
II-5	Address:	c/o NAMCO LTD. 8-5, Tamagawa 2-chome Ota-ku, Tokyo 146-0095 Japan
II-6	State of nationality	JP
II-7	State of residence	JP
II-8	Telephone No.	03-3756-2311
II-9	Facsimile No.	03-3750-8538
IV-1	Agent or common representative; or address for correspondence The person identified below is hereby/has been appointed to act on behalf of the applicant(s) before the competent International Authorities as:	agent
IV-1-1	Name (LAST, First)	FUSE, Yukio
IV-1-2	Address:	2nd Floor, Ogikubo TM Bldg., 26-13, Ogikubo 5-chome Suginami-ku, Tokyo 167-0051 Japan
IV-1-3	Telephone No.	03-5397-0891
IV-1-4	Facsimile No.	03-5397-0893
IV-2	Additional agent(s)	additional agent(s) with same address as first named agent
IV-2-1	Name(s)	INOUE, Hajime; OFUCHI, Michie

PCT REQUEST

Original (for SUBMISSION) - printed on 14.03.2002 02:13:52 PM

V	Designation of States		
V-1	Regional Patent (other kinds of protection or treatment, if any, are specified between parentheses after the designation(s) concerned)		
V-2	National Patent (other kinds of protection or treatment, if any, are specified between parentheses after the designation(s) concerned)		
V-5	Precautionary Designation Statement In addition to the designations made under items V-1, V-2 and V-3, the applicant also makes under Rule 4.9(b) all designations which would be permitted under the PCT except any designation(s) of the State(s) indicated under item V-6 below. The applicant declares that those additional designations are subject to confirmation and that any designation which is not confirmed before the expiration of 15 months from the priority date is to be regarded as withdrawn by the applicant at the expiration of that time limit.		
V-6	Exclusion(s) from precautionary designations		
VI-1	Priority claim of earlier national application		
VI-1-1	Filing date		
VI-1-2	Number		
VI-1-3	Country		
VI-2	Priority document request The receiving Office is requested to prepare and transmit to the International Bureau a certified copy of the earlier application(s) identified above as item(s):		
VII-1	International Searching Authority Chosen		
VIII	Check list		
VIII-1	Request		
VIII-2	Description		
VIII-3	Claims		
VIII-4	Abstract		
VIII-5	Drawings		
VIII-7	TOTAL		
VIII-8	Accompanying items		
VIII-9	Fee calculation sheet		
VIII-16	Separate signed power of attorney		
VIII-18	PCT-EASY diskette		
VIII-19	Figure of the drawings which should accompany the abstract		
VIII-19	Language of filing of the international application		

PCT REQUEST

Original (for SUBMISSION) - printed on 14.03.2002 02:13:52 PM

IX-1	Signature of applicant or agent	
IX-1-1	Name (LAST, First)	FUSE, Yukio

FOR RECEIVING OFFICE USE ONLY

10-1	Date of actual receipt of the purported international application	
10-2	Drawings:	
10-2-1	Received	
10-2-2	Not received	
10-3	Corrected date of actual receipt due to later but timely received papers or drawings completing the purported international application	
10-4	Date of timely receipt of the required corrections under PCT Article 11(2)	
10-5	International Searching Authority	ISA/JP
10-6	Transmittal of search copy delayed until search fee is paid	

FOR INTERNATIONAL BUREAU USE ONLY

11-1	Date of receipt of the record copy by the International Bureau	
------	---	--

記録原本

1/3

特許協力条約に基づく国際出願願書

原本(出願用) - 印刷日時 2001年07月04日 (04.07.2001) 水曜日 14時43分10秒

NMPC1579

0	受理官庁記入欄 国際出願番号。	PCT/JP01/05839
0-2	国際出願日	05.07.01
0-3	(受付印)	PCT International Application 日本特許庁
0-4	様式-PCT/R0/101 この特許協力条約に基づく国 際出願願書は、 右記によって作成された。	PCT-EASY Version 2.91 (updated 01.01.2001)
0-5	申立て 出願人は、この国際出願が特許 協力条約に従って処理されるこ とを請求する。	
0-6	出願人によって指定された受 理官庁	日本国特許庁 (R0/JP)
0-7	出願人又は代理人の書類記号	NMPC1579
I	発明の名称	マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよ びプログラム
II	出願人 この欄に記載した者は	出願人及び発明者である (applicant and inventor)
II-1		すべての指定国 (all designated States)
II-2	右の指定国についての出願人で ある。	田口 政実
II-4ja	氏名(姓名)	TAGUCHI, Masami
II-4en	Name (LAST, First)	146-0095 日本国
II-5ja	あて名:	東京都 大田区
II-5en	Address:	多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内 c/o NAMCO LTD.
II-6	国籍(国名)	8-5, Tamagawa 2-chome
II-7	住所(国名)	Ota-ku, Tokyo 146-0095
II-8	電話番号	Japan
II-9	ファクシミリ番号	日本国 JP 日本国 JP 03-3756-2311 03-3750-8538

特許協力条約に基づく国際出願願書

原本(出願用) - 印刷日時 2001年07月04日 (04.07.2001) 水曜日 14時43分10秒

IV-1	代理人又は共通の代表者、通知のあて名 下記の者は国際機関において右記のごとく出願人のために行動する。 氏名(姓名) Name (LAST, First) あて名:	代理人 (agent) 布施 行夫 FUSE, Yukio 167-0051 日本国 東京都 杉並区 荻窪5丁目26番13号 荻窪TMビル2階 2nd Floor, Ogikubo TM Bldg., 26-13, Ogikubo 5-chome Suginami-ku, Tokyo 167-0051 Japan 03-5397-0891 03-5397-0893 MXJ00663@nifty.ne.jp
IV-1-2en	Address:	
IV-1-3	電話番号	03-5397-0891
IV-1-4	ファクシミリ番号	03-5397-0893
IV-1-5	電子メール	MXJ00663@nifty.ne.jp
IV-2	その他の代理人	筆頭代理人と同じあて名を有する代理人 (additional agent(s) with same address as first named agent)
IV-2-1ja	氏名	井上一; 大渕 美千栄
IV-2-1en	Name(s)	INOUE, Hajime; OFUCHI, Michie
V		
V-1	国の指定 広域特許 (他の種類の保護又は取扱いを求める場合には括弧内に記載する。)	—
V-2	国内特許 (他の種類の保護又は取扱いを求める場合には括弧内に記載する。)	US
V-5	指定の確認の宣言 出願人は、上記の指定に加えて、規則4.9(b)の規定に基づき、特許協力条約のもとで認められる他の全ての国の指定を行う。ただし、V-6欄に示した国の指定を除く。出願人は、これらの追加される指定が確認を条件としていること、並びに優先日から15月が経過する前にその確認がなされない指定は、この期間の経過時に、出願人によって取り下げられたものとみなされることを宣言する。	
V-6	指定の確認から除かれる国	なし (NONE)
VI-1	先の国内出願に基づく優先権主張	
VI-1-1	先の出願日	2000年07月19日 (19.07.2000)
VI-1-2	先の出願番号	特願2000-218955
VI-1-3	国名	日本国 JP
VI-2	優先権証明書送付の請求 上記の先の出願のうち、右記の番号のものについては、出願書類の認証謄本を作成し国際事務局へ送付することを、受理官庁に対して請求している。	VI-1

特許協力条約に基づく国際出願願書

原本(出願用) - 印刷日時 2001年07月04日 (04.07.2001) 水曜日 14時43分10秒

VII-1	特定された国際調査機関(ISA)	日本国特許庁 (ISA/JP)	
VIII	照合欄	用紙の枚数	添付された電子データ
VIII-1	願書	3	-
VIII-2	明細書	27	-
VIII-3	請求の範囲	6	-
VIII-4	要約	1	nmpc1579.txt
VIII-5	図面	9	-
VIII-7	合計	46	
VIII-8	添付書類	添付	添付された電子データ
VIII-9	手数料計算用紙	✓	-
VIII-16	別個の記名押印された委任状	✓	-
VIII-17	PCT-EASYディスク	-	フレキシブルディスク
VIII-17	その他	納付する手数料に相当する特許印紙を添付した書面	-
VIII-17	その他	国際事務局の口座への振り込みを証明する書面	-
VIII-18	要約書とともに提示する図の番号	5	
VIII-19	国際出願の使用言語名:	日本語 (Japanese)	
IX-1	提出者の記名押印		
IX-1-1	氏名(姓名)	布施 行夫	

受理官庁記入欄

10-1	国際出願として提出された書類の実際の受理の日	05.07.01
10-2	図面:	
10-2-1	受理された	
10-2-2	不足図面がある	
10-3	国際出願として提出された書類を補完する書類又は図面であってその後期間内に提出されたものの実際の受理の日(訂正日)	
10-4	特許協力条約第11条(2)に基づく必要な補完の期間内の受理の日	
10-5	出願人により特定された国際調査機関	ISA/JP
10-6	調査手数料未払いにつき、国際調査機関に調査用写しを送付していない	

国際事務局記入欄

11-1	記録原本の受理の日	20 JULY 2001	(20.07.01)
------	-----------	--------------	------------

明細書

マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよびプログラム

5 [技術分野]

本発明は、マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよびプログラムに関する。

[背景技術]

10 プレイヤーの選択入力に基づきゲームのストーリーやエンディング等が変化するマルチストーリー型ゲームやマルチエンディング型ゲームが提供されている。

しかし、これらの従来のゲームでは、1人のプレイヤーの選択入力に基づき、ゲームの内容が変化するものであった。

近年、インターネット等の普及によりネットワークゲームが盛んに行われるようになってきてている。

15 ネットワークゲームにおいては、複数のプレイヤー間で1つのゲーム空間が共有される。しかし、このようなゲーム空間においては、複数のプレイヤーが勝手に選択、行動を行っているため、あるプレイヤーの選択による他のプレイヤーへの影響は小さい。このため、各プレイヤーは、1つのゲーム空間が共有されることによる複数のプレイヤーの選択等が相互に影響し合うことによるゲームの面白さを十分に味わえない。

20 特に、アドベンチャーゲーム等のプレイヤーの選択によってゲームのストーリーが進行するゲームにおいては、複数のプレイヤーの選択等が相互に影響し合うことがゲームを演出する上で極めて重要なとなる。

25

[発明の開示]

本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、プレイヤーの選択入力に基づくゲーム演出効果を高めることのできるマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよびプログラムを提供することにある。

(1) 上記課題を解決するため、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムは、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて第1のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、

前記第1のプレイヤーに選択入力を促す第1の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第1のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第1の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第2のプレイヤーに選択入力を促す第2の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第2の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第1の選択入力用のゲーム情報を前記第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第2の選択入力用のゲーム情報を前記第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第1および第2の応答出力用のゲーム情報を、前記第1および第2のプレイヤ

一の操作する端末装置に提供することを特徴とする。

(2) また、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用のプログラムは、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するためのプログラムであり、情報記憶媒

5 体または搬送波に具現化されるプログラムであって、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

をコンピュータに実現させ、

10 前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて第1のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、

前記第1のプレイヤーに選択入力を促す第1の選択入力用のゲーム情報を生成し、

15 前記取得手段によって取得される前記第1のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第1の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、

前記第2のプレイヤーに選択入力を促す第2の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、

20 第2の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第1の選択入力用のゲーム情報を前記第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第2の選択入力用のゲーム情報を前記第2のプレイヤーの操作する端末装置

25 に提供し、

前記第1および第2の応答出力用のゲーム情報を、前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

本発明によれば、各プレイヤーが個々に選択肢を選択することによって生成される応答出力用のゲーム情報が各プレイヤーの端末装置に共通に提供される。これにより、各端末装置では、ほぼ同一のゲーム画像が表示され、ほぼ同一のゲーム音声が出力される。すなわち、第1のプレイヤーの選択が第2のプレイヤーのゲーム内容に影響を

5 与え、第2のプレイヤーの選択が第1のプレイヤーのゲーム内容に影響を与える。

したがって、プレイヤーは、他のプレイヤーの選択によって自分のゲームストーリー等が変わることになるため、従来のシングルプレイヤーゲームにはないマルチプレイヤーゲームの面白さを感じることができる。

なお、ここで、個別選択入力型のゲームとしては、例えば、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、占いゲーム等が該当する。

（3）また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記情報生成手段は、ゲーム状況に基づき、前記第1および第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させてもよい。

これによれば、ゲーム状況に基づき、ゲーム情報の提供側の装置でどのプレイヤーに選択権を与えるか制御することができる。これにより、例えば、第1のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤー、第1のプレイヤーといった単純な選択権の移動だけでなく、第1のプレイヤー、第3のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤーといった複雑な選択権の移動も行うことができる。

これにより、ゲーム展開をより面白いものにすることができ、プレイヤーのゲームに対する満足感を高めることができる。

（4）また、前記情報提供システムは、前記取得手段によって前記第1または第2のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第2または第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供してもよい。

（5）また、前記プログラムは、前記取得手段によって前記第1または第2のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電

子メール形式で生成するメール生成手段をコンピュータに実現させ、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第2または第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供してもよい。

これによれば、プレイヤーは、他のプレイヤーが選択入力したことを電子メールで5 確認することができる。これにより、プレイヤーは、ゲームネットワークと切断した状態で、インターネットのホームページの閲覧等の他の操作を行うことができる。すなわち、プレイヤーは、他のプレイヤーの選択入力が終了するまでゲームネットワークとの接続を維持した状態で待つ必要がないため、時間を有効に使用することができる。

10 (6) また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記取得手段は、前記プレイヤーの識別情報および前記プレイヤーの撮像画像を含む個人情報を、入力手段および撮像手段を有する個人情報取得装置から取得し、

前記情報生成手段は、取得された個人情報に基づき、前記ゲーム情報を生成してもよい。

15 これによれば、例えば、プレイヤーの顔写真や、プレイヤーのプロフィールを紹介するゲーム画像を端末装置で表示することができる。これにより、各プレイヤー間に親近感や連帯感が生まれ、マルチプレイヤーゲームをより一層楽しむことができる。

(7) また、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムは、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

を含み、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであ25 って、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第1および第2のブ

レイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第1および第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

5 前記選択入力用のゲーム情報を前記応答出力用のゲーム情報を前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

(8) また、本発明に係るマルチプレイヤーゲーム用のプログラムは、所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するためのプログラムであり、情報記憶媒体または搬送波に具現

10 化されるプログラムであって、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、

をコンピュータに実現させ、

15 前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第1および第2のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、

20 前記取得手段によって取得される前記第1および第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記選択入力用のゲーム情報を前記応答出力用のゲーム情報を前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする。

25 本発明によれば、各プレイヤーがある決められた時間内で同時に選択肢を選択することによって生成される応答出力用のゲーム情報が、各プレイヤーの端末装置に共通に提供される。これにより、各端末装置では、ほぼ同一のゲーム画像が表示され、ほ

ほ同一のゲーム音声が出力される。

すなわち、1人のプレイヤーの選択だけでなく、他のプレイヤーの選択によってもゲームストーリーの展開等のゲーム内容が変化する。

したがって、プレイヤーは、他のプレイヤーの選択によって自分のゲームストーリー等が変わることになるため、従来のシングルプレイヤーゲームにはないマルチプレイヤーゲームの面白さを感じることができる。

なお、ここで、同時選択入力型のゲームとしては、例えば、シミュレーションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲーム、占いゲーム、クイズゲーム等が該当する。

10 (9) また、前記情報提供システムは、前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段を含み、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成してもよい。

15 (10) また、前記プログラムは、前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段をコンピュータに実現させ、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成してもよい。

20 これによれば、プレイヤーから応答がない場合に、応答を長時間待ち続ける事態の発生を防止できる。これにより、最大待ち時間が減るため、各プレイヤーは、ゲームをスムーズに行うことができる。

(11) また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記判定手段は、選択入力の先後、選択入力時間、選択入力時刻、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域、のうちのいずれかに基づき、前記第1および第2のプレイヤーの選択入力に対して少なくとも1つの選択入力を決定してもよい。

これによれば、上記の少なくとも 1 つの基準に基づき、判定を行うことにより、ゲームにおいて種々の演出を行うことができる。

例えは、第 1 のプレイヤーの所属する地域が大阪で、第 2 のプレイヤーが所属する地域が東京の場合、大阪弁での選択肢の提示に対しては、第 1 のプレイヤーの選択を 5 優先し、東京弁での選択肢の提示に対しては、第 2 のプレイヤーの選択を優先する、といった演出が可能である。

また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記選択入力情報は、選択肢の選択、文字列の入力およびキー入力のうち少なくとも 1 つの入力に基づく情報であってもよい。

10 これによれば、例えは、アイテムの選択、セリフの入力、キャラクターの行動の選択等をプレイヤーが行うことにより、ゲームのストーリー展開等の応答出力が異なったものになる。

したがって、特に、多人数で繰り返しゲームを行う場合、1 人の 1 つの選択入力が前回と異なれば、ゲームのストーリーは前回と異なるものになるため、プレイヤーは、15 ゲームに飽きずに長期にわたってゲームを楽しむことができる。

また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記情報生成手段は、前記プレイヤーの選択入力に基づき、前記ゲーム情報の生成に用いられる所定のゲームパラメータを変化させてもよい。

例えは、プレイヤーが、ゲーム展開上好ましい選択を行った場合、当該プレイヤー 20 または当該プレイヤーと他のプレイヤーの双方のゲームパラメータを、プレイヤーにとって好ましいものに変化させる。

より具体的には、例えは、カップル同士でゲームを行っており、彼氏役のプレイヤーと彼女役のプレイヤーの選択が一致した場合、相性度を 10 ポイント増加させる、といったことが行える。

25 これにより、マルチプレイヤーゲームをより面白いものにすることができます。

なお、ここで、ゲームパラメータとしては、例えは、相性度、得点、コインの枚数、キャラクターの生命力、攻撃力および守備力等が該当する。

また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記端末装置は、携帯型端末装置であってもよい。

これによれば、いつでも、どこでも、誰とでもマルチプレイヤーゲームを楽しむことができる。

5 なお、ここで、携帯型端末装置としては、例えば、いわゆる携帯電話等の携帯型電話機、通信機能を有する携帯情報端末、通信機能を有する携帯型のP C、通信機能を有する携帯型のゲーム装置等が該当する。

また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記携帯型端末装置は、携帯型電話機であってもよい。

10 なお、ここで、携帯型電話機としては、例えば、いわゆる携帯電話、P H S (Personal Handyphone System)、衛星通信電話等が該当する。

また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記端末装置は、業務用ゲーム装置であってもよい。

これによれば、プレイヤーは、例えば、ゲーム施設において、コインの投入や、あらかじめ購入したゲーム用カードを用いて、各プレイヤーの選択が相互に影響し合うマルチプレイヤーゲームを楽しむことができる。

また、前記情報提供システムおよび前記プログラムにおいて、前記業務用ゲーム装置は、前記個人情報に基づき生成されたゲーム情報を所定の形式で出力する手段を含んでもよい。

20 これによれば、例えば、プレイヤーの顔写真や、プレイヤーのプロフィールを印刷した用紙やカード等を出力することができる。これにより、各プレイヤー間に親近感や連帯感が生まれ、マルチプレイヤーゲームをより一層楽しむことができる。

[図面の簡単な説明]

25 図1は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

図2は、本実施形態の一例に係る刑事側から犯人側に選択権が移動する場合の画像

遷移を示す図である。

図3は、本実施形態の一例に係る犯人側から刑事側に選択権が移動する場合の画像遷移を示す図である。

図4は、本実施形態の一例に係る刑事側と犯人側の両方に選択権がある場合の画像

5 遷移を示す図である。

図5は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

図6は、本実施形態の一例に係るユーザーデータのデータ構造を示す模式図である。

図7は、本実施形態の一例に係るパートナーデータのデータ構造を示す模式図である。

10 図8は、本実施形態の一例に係るエンディング時の手順を示すフローチャートである。

図9は、本実施形態の一例に係る他のゲームシステムの概略図である。

[発明を実施するための最良の形態]

15 以下、本発明を、プレイヤーの選択によってストーリーが分岐するマルチストーリー型のマルチプレイヤー方式のアドベンチャーゲームを実行するためのゲーム情報を提供する情報提供システムに適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。なお、以下に示す実施形態は、特許請求の範囲に記載された発明の内容を何ら限定するものではない。また、以下の実施形態に示す構成の全てが、特許請求の範囲に記載

20 された発明の解決手段として必須であるとは限らない。

(ゲームシステムの概略)

図1は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

ゲームシステムは、プレイヤーがゲームを行う携帯型端末装置である携帯電話200と、携帯電話200から伝送路を介して送信される配信要求情報（選択情報、操作情報等を含む。）に基づきゲーム情報を生成し、携帯電話200へ向けゲーム情報を送信するゲーム情報提供システムとして機能するゲーム情報配信装置100とを含

んで構成されている。

ここで、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200とはネットワーク300を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200間の伝送路は、無線の伝送路320と、有線の伝送路310とを含んで構成されている。

5 なお、ネットワーク300内には携帯電話200のための基地局やパケットの分解組立装置、インターネット等が介在している。また、実際には複数の携帯電話200がネットワーク300を介してゲーム情報配信装置100と接続されている。

プレイヤーは、携帯電話200を用いてネットワーク300に接続する。携帯電話200は、プレイヤーの操作に基づき生成した配信要求情報をゲーム情報配信装置100へ向け送信する。ゲーム情報配信装置100では配信要求に応じたゲーム情報を生成し、携帯電話200へ向け送信する。

携帯電話200は、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信し、画面にゲーム画像を表示したり、音声を出力してゲームを実行する。

15 複数のプレイヤー（複数の人間のプレイヤーまたは人間のプレイヤーとコンピュータープレイヤーとの組み合わせ）でゲームを行うマルチプレイヤーゲームでは、プレイヤー同士のグルーピング（カップリングともいう。）が行われてグループとなったプレイヤー間でゲーム内容が共有される。

20 このように、グルーピングによるマルチプレイヤーゲームを行う場合、グループとなったプレイヤーの選択入力が相互に影響し合うことが、ゲームをより面白くするための演出として重要となる。

このような選択入力は、例えば、携帯電話200の画面に表示される複数の選択肢からプレイヤーが、携帯電話200の矢印キー等を用いて1つまたは複数の選択肢を選択することによって行われる。

25 マルチプレイヤーゲームでプレイヤーに選択入力を行わせる方法として、選択入力をを行うための選択権がプレイヤー間で順に移動していく方式（個別選択入力方式）と、選択入力をを行うための選択権がほぼ同時に各プレイヤーに与えられる方式（同時選択入力方式）とがある。

まず、個別選択入力方式について説明し、次に、同時選択入力方式について説明する。

以下、携帯電話 200 の画面に表示されるゲーム画像の画像遷移について説明する。本実施の形態では、第 1 のプレイヤーが刑事役としてゲームに参加し、第 2 のプレイヤーが犯人役としてゲームに参加するアドベンチャーゲームを想定して説明する。

図 2 は、本実施形態の一例に係る刑事側から犯人側に選択権が移動する場合の画像遷移を示す図である。

個別選択入力方式においては、ゲームが始まった状態では、最初の選択権は、刑事役である中村に与えられている。例えば、刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 の画面には、自殺か他殺かという問い合わせに対する複数の選択肢（1. 他殺だと思う 2. 自殺だと思う）を提示する画像 400 が表示される。

一方、刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 で画像 400 が表示されている場合、犯人側のプレイヤーの携帯電話 200 には、画像 400 とは異なる画像 406 が表示される。犯人側のプレイヤーは、画像 406 を参照することにより、刑事役のプレイヤーが自殺か他殺の選択を行っていることを判別できる。

画像 400 で、刑事役のプレイヤーが「1. 他殺だと思う」を選択した場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 401、402 等が表示される。画像 401 では、他殺に対応した文字列、例えば、「他殺なら事件の見方が 180 度変わってしまいますよ。」が表示される。

この場合、犯人側のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 401、402 等と同様の画像 407、408 等が表示される。

また、画像 400 で、刑事役のプレイヤーが「2. 自殺だと思う」を選択した場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 403、404 等が表示される。画像 403 では、自殺に対応した文字列、例えば、「仮に自殺だとしたら。」が表示される。

この場合の犯人側のプレイヤーの携帯電話 200 に表示される画像も、画像 403、404 等と同様である。

そして、刑事役のプレイヤーの選択に対応した画像が表示された後、犯人側のプレイヤーが選択すべきイベントが発生した場合、選択権が刑事役のプレイヤーから犯人役のプレイヤーに移動する。

5 また、刑事役のプレイヤーの選択に対応した画像が表示された後の数画像は、画像 405、409 のように、刑事役および犯人役の双方に共通の画像が各プレイヤーの携帯電話 200 で表示される。

次に、選択権が犯人役のプレイヤーに移動した後の画像遷移について説明する。

図 3 は、本実施形態の一例に係る犯人側から刑事側に選択権が移動する場合の画像遷移を示す図である。

10 選択権が犯人役のプレイヤーに移動した状態では、例えば、犯人役のプレイヤーの携帯電話 200 の画面には、秘密保持に対する複数の選択肢（1. 秘密を守るために女を抹殺する 2. 女と秘密を共有し続ける）を提示する画像 414 が表示される。

この場合、刑事側のプレイヤーの携帯電話 200 には、画像 414 とは異なる画像 410 が表示される。

15 そして、画像 414 で、犯人役のプレイヤーが「1. 秘密を守るために女を抹殺する」を選択した場合、犯人役のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 415、416 等が表示される。画像 415 では、女の抹殺に対応した文字列、例えば、「女を助手席に乗せてホテルを出た。」が表示される。

この場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 415、416 等と同様 20 の画像 411、412 等が表示される。

一方、画像 414 で、犯人役のプレイヤーが「2. 女と秘密を共有し続ける」を選択した場合、犯人役のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 417、418 等が表示される。画像 417 では、女との秘密の共有に対応した文字列、例えば、「（どうするか？）牛島は悩み続けていた。」が表示される。

25 この場合、刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 には画像 417、418 等と同様の画像が表示される。

そして、犯人役のプレイヤーの選択に対応した画像が表示された後、刑事側のプレ

イヤーが選択すべきイベントが発生した場合、選択権が犯人役のプレイヤーから刑事役のプレイヤーに移動する。

また、犯人役のプレイヤーの選択に対応した画像が表示された後の数画像は、画像 413、419 のように、刑事役および犯人役の双方に共通の画像が各プレイヤーの 5 携帯電話 200 で表示される。

なお、上述したように、1人のプレイヤーだけに選択権が与えられる場合もあるが、全プレイヤーに対して同時に選択権が与えられる場合もある。

次に、全プレイヤーに同時に選択権が与えられる同時選択入力方式における画像遷移について説明する。

10 図4は、本実施形態の一例に係る刑事側と犯人側の両方に選択権がある場合の画像遷移を示す図である。

ここでは、刑事役のプレイヤーの操作する中村が、犯人役のプレイヤーの操作する牛島をビルに追い込んだ状況を想定する。

15 刑事役のプレイヤーの携帯電話 200 の画面には、犯人を追い詰めるための複数の選択肢（1. 血の跡を追ってビルへ 2. 出入り口を封鎖する）を提示する画像 420 が表示される。

一方、犯人役のプレイヤーの携帯電話 200 の画面には、刑事から逃れるための複数の選択肢（1. ここで応戦する 2. ビル外に逃げる）を提示する画像 424 が表示される。

20 ここでは、刑事役のプレイヤーが「1. 血の跡を追ってビルへ」を選択し、犯人役のプレイヤーが「1. ここで応戦する」を選択したものとする。

この場合、刑事役、犯人役ともビルに居ることになるので、刑事役のプレイヤーの画面には、画像 421、422 のように、刑事役特有の画像と、画像 423 のように犯人役と共通の画像が表示される。

25 また、犯人役のプレイヤーの画面には、画像 425、426 のように、犯人役特有の画像と、画像 427 のように刑事役と共通の画像が表示される。

具体的には、例えば、画像 423、427 では、「「やっと来たか・・・」壁に寄

りかかるようにして牛島は銃を構えていた。」という文字列が表示される。

また、画像420で刑事役のプレイヤーによって2が選択され、画像424で犯人役のプレイヤーによって2が選択された場合、画像428が表示される。また、刑事役のプレイヤーと犯人役のプレイヤーの選択が異なる場合（例えば、刑事役のプレイヤーが1を選択し、犯人役のプレイヤーが2を選択した場合）も、画像428が表示される。

すなわち、各プレイヤーの選択によって各プレイヤーの携帯電話200に表示される画像の内容や画像遷移が異なってくる。

以上説明してきた図2～図4において、本実施の形態では、ゲーム情報配信装置100が、ゲーム状況に基づき所定のイベントを発生させ、当該イベントに応じて各プレイヤーに選択権を割り当てる。さらに、ゲーム情報配信装置100は、各プレイヤーの選択入力を判定し、選択権の有無、各プレイヤーの選択した選択肢の一致、不一致等に基づき、適切なゲーム情報を生成して各プレイヤーの携帯電話200に配信している。

以上のように、各プレイヤーに個別に選択権を与えたり、各プレイヤーに同時に選択権を与えることにより、ゲームのストーリーが他のプレイヤーの選択によって変化する、より現実味のあるマルチプレイヤーゲームをプレイヤーに提供することができる。

次に、これらの機能を実現するためのゲーム情報配信装置100を含むゲームシステムの機能ブロックについて説明する。

図5は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

携帯電話200は、文字入力キー等で構成される操作部210と、操作部210からの操作情報を含む配信要求情報を送信し、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信する送受信部290と、受信したゲーム情報を一時的に記憶する記憶部230と、記憶部230に記憶したゲーム情報に基づき、ゲーム画像をブラウザを用いて整形して液晶画面に表示する表示部220と、当該ゲーム情報に基づきゲーム音を出力する音声出力部222とを含んで構成されている。

なお、ここで、ゲーム情報とは、ゲームに関連した情報であり、例えば、ゲームを実行するためのデータ、プログラム、データとプログラムが一体となったオブジェクト等を意味する。また、ゲーム情報は、ゲーム画像だけでなくゲーム音声を再生するための情報を含む。

5 一方、ゲーム情報配信装置 100 は、携帯電話 200 からの配信要求情報を受信(取得)し、ゲーム情報を送信(提供)する取得手段および提供手段として機能する送受信部 190 と、受信した配信要求情報に基づき、どの携帯電話 200 が送信したかを識別し、受信した配信要求情報に基づき、ゲーム情報を生成する情報生成手段として機能するゲーム情報生成部 111 を含んで構成されている。なお、送受信部 190
10 10 は、提供機能と取得機能の両方を有するが、送受信部 190 を提供手段と取得手段とに分けてもよい。

また、ゲーム情報生成部 111 は、携帯電話 200 で画像を表示するための画像情報を生成する画像生成部 113 と、携帯電話 200 で音を出力するための音情報を生成する音声生成部 114 を含んで構成されている。

15 また、ゲーム情報配信装置 100 は、携帯電話 200 から送信される要求情報に基づき、要求を判定する判定部 115 と、電子メールを生成するメール生成部 117 と、タイマー部 119 を含んで構成されている。また、判定部 115 は、タイマー部 1
19 の値に基づき、所定の時間内に携帯電話 200 から応答がなかった場合に、応答なしと判定し、所定の処理を行う。

20 なお、画像情報、音情報および電子メールはゲーム情報の一種である。また、画像生成部 113、音声生成部 114 およびメール生成部 117 は、所定の記憶領域を有する記憶部 120 に記憶されたユーザーデータ 121、パートナーデータ 122 およびゲームデータ 123 を適宜参照してゲーム情報を生成する。

25 また、ゲーム情報生成部 111、判定部 115 およびメール生成部 117 は、処理部 110 に含まれ、その機能は例えば C P U 等により実現される。さらに、詳細には、画像生成部 113 は、C G I (Common Gateway Interface) を用いたソフトウェアにより動的に画像情報を生成するように構成されている。

また、記憶部 120 は例えば RAM 等により実現され、送受信部 190 は例えば P
AD (パケット分解組立) 機能を有する通信装置等により実現される。

なお、ゲーム情報配信装置 100 には、情報記憶媒体 180 が接続され、情報記憶
媒体 180 からプログラムを読み取ることによりその機能をコンピュータに実現さ
5 せるように構成することも可能である。

ここで、上記プログラムとしては、例えば、ゲーム情報生成部 111 を実現する場
合には、ゲーム情報を生成する情報生成手段と、生成された前記ゲーム情報を携帯電
話 200 に提供する提供手段とをコンピュータに実現させるためのプログラムが該
当する。

10 また、情報記録媒体 180 に記憶されるプログラムは、搬送波に具現化される (em
bodied) ものであってもよい。すなわち、ゲーム情報配信装置 100 は、情報記憶媒
体 180 からではなく、例えば、ネットワークを介して所定のホスト端末等からプロ
グラムを読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

なお、情報記憶媒体 180 としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM、I
15 Cカード、ROM、RAM、メモリカード、ハードディスク等のレーザーや磁気等を
用いた記憶媒体を適用できる。また、情報記憶媒体 180 からの情報 (プログラム)
読み取り方式は、接触式でも非接触式でもよい。

次に、上述したユーザーデータ 121 のデータ構造について説明する。

20 図 6 は、本実施形態の一例に係るユーザーデータ 121 のデータ構造を示す模式図
である。

ユーザーデータ 121 は、ユーザーの個人情報を管理するためのデータである。ユ
ーザーデータ 121 のデータ項目としては、例えば、ユーザー識別情報である「ユー
ザー ID」、「ユーザー名」、「メールアドレス」、「地域」等が該当する。

ゲーム情報生成部 111 は、ユーザーデータ 121 を参照することにより、例えば、
25 「ユーザー ID」が「00000123」のユーザーは、「ユーザー名」が「中村太
郎」で、「メールアドレス」が「aa@aa.co.jp」で、所属する「地域」が
「東京」であること等を把握することができる。

次に、上述したパートナーデータ122のデータ構造について説明する。

図7は、本実施形態の一例に係るパートナーデータ122のデータ構造を示す模式図である。

パートナーデータ122は、関連付けられたユーザーを把握するとともに、各ユーザーのゲーム状況を把握するためのデータである。パートナーデータ122のデータ項目としては、例えば、「ユーザーID」、「ユーザー名」、「役割」、「選択権フラグ」、「応答済みフラグ」、「選択」、「持ち点」等が該当する。

ここで、「ユーザー名」は、設定画像でユーザーによって入力されたゲームのキャラクター等の名前である。また、「役割」は、「刑事」等の設定画像でユーザーによって選択されたゲームのキャラクター等の役割である。

また、「選択権フラグ」は、現時点での各プレイヤーの選択権の有無を示し、「応答済みフラグ」は、現時点での各プレイヤーの応答有無を示す。

また、「選択」は、各プレイヤーの選択した選択肢の番号を示し、持ち点は、現時点での各プレイヤーのゲームにおける持ち点を示す。

なお、パートナーデータ122の「ユーザーID」は、ユーザーデータ121の「ユーザーID」と関連付けられており、「ユーザーID」をキーとして、ユーザーデータ121およびパートナーデータ122の検索等が行えるようになっている。

次に、図2～図4を用いて説明したゲーム進行からエンディングまでのゲーム情報配信装置100の各部の動作について、フローチャートを用いて説明する。

図8は、本実施形態の一例に係るエンディング時の手順を示すフローチャートである。

まず、ゲーム情報生成部111は、ゲーム状況に基づき、必要に応じて上述した自殺と他殺の選択等の所定のイベントを発生させるようにゲーム情報を生成し、送受信部190は、当該ゲーム情報を携帯電話200に送信する。携帯電話200では、当該ゲーム情報に基づき、ゲーム画像の表示、ゲーム音声の出力が行われ、携帯電話200でゲームが進行する（ステップS2）。

これにより、各プレイヤーの携帯電話200は、図2～図4に示す各画像を所定の

画像遷移で表示する。

当該ゲームの進行において、エンディングイベントが発生していない場合（ステップS4）、判定部115は、各プレイヤーに対して選択権を割り当てる。そして、プレイヤーの選択に基づいてゲームが進行する。

5 判定部115は、ゲームの進行状況に基づき、例えば、刑事役のプレイヤーおよび犯人役のプレイヤーの少なくとも一方に選択権を割り当てるために選択権の決定を行う（ステップS6）。

より具体的には、判定部115は、選択権のあるプレイヤーのパートナーデータ122の「選択権フラグ」を「ON」にし、選択権のないプレイヤーの「選択権フラグ」10を「OFF」にする。このようにすることにより、判定部115は、現在どのプレイヤーに選択権があるか容易に判別することができる。

選択権が決定されると、ゲーム情報生成部111は、選択入力用のゲーム情報を生成し、送受信部190は、当該選択入力用のゲーム情報を携帯電話200に配信する（ステップS8）。

15 そして、ゲーム情報配信装置100は、携帯電話200からプレイヤーの応答があるまで待つことになる（ステップS10）。

また、判定部115は、送受信部190によって選択用のゲーム情報が携帯電話200に配信されると、タイマー部119の値を読み取り、記憶部120にその値を配信日時として記憶する。

20 判定部115は、記憶された配信日時からの経過時間に基づき、携帯電話200からの応答待ち状態から所定時間内にプレイヤーの応答があるかどうかを判定する（ステップS12）。

そして、所定の時間内に応答があった場合、判定部115は、パートナーデータ122の「応答済みフラグ」を「1 (YES)」に変更するとともに、プレイヤーの「応答済みフラグ」の値を参照して、すべてのプレイヤーの応答があったかどうかを判定する（ステップS14）。

応答があった場合、判定部115は、パートナーデータ122の「選択」に応答の

あつたプレイヤーの選択した番号を入力する。

また、すべての応答があった場合、判定部115は、所定の基準に基づき、ゲームストーリー等の分岐を決定する（ステップS18）。

ここで、所定の基準としては、例えば、選択入力の先後（例えば、早い者を優先、5 遅い者を優先）、選択入力時間（例えば、時間の少ない者を優先）、選択入力時刻（例えば、朝に選択入力した者を優先）、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況（例えば、高得点の者を優先）、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域等が該当する。

これによれば、上記の少なくとも1つの基準に基づき、判定を行うことにより、ゲームにおいて種々の演出を行うことができる。10

例えば、第1のプレイヤーの所属する地域が大阪で、第2のプレイヤーが所属する地域が東京の場合、大阪弁での選択肢の提示に対しては、第1のプレイヤーの選択を優先し、東京弁での選択肢の提示に対しては、第2のプレイヤーの選択を優先する、といった演出が可能である。

15 また、例えば、選択入力時刻を基準として採用する場合、ゲームにおいて、プレイヤーの操作するキャラクターがパン屋の娘と会話してゲームのヒントを得る状況において、夜にパン屋にアクセスしてきたプレイヤーに対しては、「既に眠っています。」といったメッセージを表示して当該プレイヤーの選択を採用せず、朝にパン屋にアクセスしてきたプレイヤーに対しては、「いらっしゃいませ。」といったメッセージを表示して当該プレイヤーの選択を採用する、といったことが可能となる。すな20 わち、選択入力時刻を基準として選択を採用するプレイヤーを決定することができる。

さらに、例えば、ミニゲームでのゲーム成果に基づいて採用する選択を決定してもよい。

なお、すべての応答がない場合には、応答待ち（ステップS10）の状態が継続される。25

ゲーム情報生成部111は、判定部115による決定に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成する。

より具体的には、画像生成部113は、当該決定に基づき、分岐に沿った画像情報を生成し、音声生成部114は、当該決定に基づき、分岐に沿った音声情報を生成する。

送受信部190は、当該画像情報および音声情報を含むゲーム情報を携帯電話205に配信する。

以上の手順によってエンディングイベントが発生するまでの間、選択権決定（ステップS6）～ゲーム進行（ステップS2）の処理が繰り返し行われる。

なお、プレイヤーから時間内に応答がなかった場合、判定部115は、当該プレイヤーの選択肢を自動的に決定し、ゲーム情報生成部111は、当該決定に基づき、ゲーム情報を生成する。

すなわち、判定部115は、1人のプレイヤーが所定時間を過ぎても応答しない場合には、応答しないプレイヤーの選択を自動的に決定する。これにより、他のプレイヤーが待ち続ける事態を防止できるため、ゲームに参加している複数のプレイヤーは、ゲームをスムーズに進行させることができる。

15 以上のように、本実施の形態によれば、あるプレイヤーの選択入力が、他のプレイヤーのゲームストーリーの展開を決定することになるため、従来の他人の選択が自分のゲームストーリーの展開に影響を及ぼさないゲームと比べ、プレイヤーは、より現実味のあるゲーム演出効果の高いゲームを楽しむことができる。

また、ゲーム情報生成部111によって、ゲーム状況に基づき、第1および第2の20プレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることにより、ゲーム情報の提供側であるゲーム情報配信装置100で、どのプレイヤーに選択権を与えるか制御することができる。

これにより、例えば、第1のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤー、第1のプレイヤーといった単純な選択権の移動だけでなく、第1のプレイヤー、第325のプレイヤー、第2のプレイヤー、第3のプレイヤーといった複雑な選択権の移動も行うことができる。

したがって、ゲーム展開をより面白いものにすることができ、プレイヤーのゲーム

に対する満足感を高めることができる。

また、プレイヤーの選択入力によるゲームストーリーの分岐等と併せてプレイヤーのゲームパラメータを変化させてもよい。

なお、ここで、ゲームパラメータとしては、例えば、相性度、得点、コインの枚数、

5 キャラクターの生命力、攻撃力および守備力等が該当する。

例えば、判定部 115 は、プレイヤーである「中村」がゲームでの選択要求に対しで適切な選択を行った場合、パートナーデータ 122 の「持ち点」を +1 する。

このような場合、持ち点等のゲームパラメータに基づいてストーリーの分岐方向を決定してもよい。

10 以上、本発明を適用した好適な実施の形態について説明してきたが本発明の適用は上述した実施例に限定されない。

(個人情報の登録)

図 9 は、本実施形態の一例に係る他のゲームシステムの概略図である。

本ゲームシステムは、携帯型端末装置である携帯電話 200 と、携帯電話 200 から伝送路を介して送信される配信要求情報に基づきゲーム情報を生成し、携帯電話 200 へ向けゲーム情報を送信する情報提供システムとして機能するゲーム情報配信装置 100 とを含んで構成されている。

ここで、ゲーム情報配信装置 100 と携帯電話 200 とは移動体通信網 510 を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置 100 と撮像装置 700 とがインターネット 500 を介して接続されている。なお、携帯電話 200 も移動体通信網 510 を介してインターネット 500 と接続されている。

また、撮像装置 700 は、いわゆるゲームセンター等のゲーム施設に配置されるものである。次に、このゲームシステムの機能ブロックについて説明する。

撮像装置 700 は、ユーザーが操作する操作パネル等の操作部 730 と、操作に基づき、ユーザーを撮像し、撮像画像を生成する CCD カメラ等の撮像部 710 とを含んで構成されている。

また、撮像装置 700 は、一般の処理装置に用いられるユーザーの操作と記憶部に

記憶されたデータに基づき、表示を行う表示部720とを含んで構成されている。

なお、撮像装置700は、ゲーム情報配信装置100との通信を行うため、送受信手段を含んで構成されている。

なお、ゲーム情報配信装置100や携帯電話200の構成は上述したものとほぼ同

5 様である。撮像情報の転送制御等は判定部115によって行われる。

携帯電話200のユーザーは、撮像装置700のあるゲーム施設に行き、操作部730を操作して撮像部710によって撮像を行う。撮像部710は、撮像データを、撮像装置700内の記憶部に転送し、表示部720は撮像画像を表示する。そして、ユーザーは、当該撮像画像を自分のユーザーデータ121の一部として利用すること10 を操作部730を用いて決定する。なお、ユーザーは、自分の所属する地域やメールアドレス等の個人情報も必要に応じて操作部730を用いて入力する。撮像装置700の送受信部は、入力された撮像情報を含む個人情報を、ゲーム情報配信装置100へ向け送信する。

また、ゲーム情報配信装置100は、当該撮像情報を送受信部190によって受信する。ゲーム情報配信装置100は、受信された撮像情報をユーザーデータ121の一部として当該ユーザーと関連付けて記憶する。

例えば、ゲーム情報配信装置100は、第2のプレイヤーに対して電子メールを送信する場合、画像生成部113によってユーザーデータ121に記憶された第1のプレイヤーの撮像情報を含む電子メールを生成する。第2のプレイヤーは、当該電子メールを受信することにより、第1のプレイヤーの容姿を確認することができる。

また、ゲーム情報配信装置100は、ユーザーデータ121に各プレイヤーの撮像情報を記憶することにより、各プレイヤーをグルーピングしてゲームを行う場合に、各プレイヤーの顔写真等を反映させたキャラクターをゲームに登場させることも可能である。

25 さらに、図9に示すように、撮像装置700での撮像画像等の個人情報を印刷出力する出力部810を有する業務用ゲーム装置800を設けてもよい。そして、ゲーム情報配信装置100からゲーム情報を業務用ゲーム装置800に配信することによ

り、プレイヤーに業務用ゲーム装置 800 で上述したマルチプレイヤーゲームを行わせるようにしてもよい。

これによれば、プレイヤーは、例えば、ゲーム施設において、コインの投入や、あらかじめ購入したゲーム用カードを用いて、各プレイヤーの選択が相互に影響し合う

5 マルチプレイヤーゲームを楽しむことができる。

また、これによれば、プレイヤーは、自分やパートナーの顔写真や、プレイヤーのプロフィールを印刷出力することができる。これにより、各プレイヤー間に親近感や連帯感が生まれ、マルチプレイヤーゲームをより一層楽しむことができる。

なお、図 9 に示す形態以外にも各種の変形が可能である。

10 例えば、離れた位置にいるプレイヤー同士がお互いに CCD カメラによって撮像される他のプレイヤーの顔を見ながらゲームを行う形態に対しても本発明を適用できる。より具体的には、例えば、CCD カメラと、液晶画面と、操作部とを含んで構成されるゲーム用の端末装置が複数のゲーム施設内に配置されており、各ゲーム施設同士が光ファイバーで接続され、ゲーム施設内の端末装置も LAN で接続されているものとする。また、各プレイヤーは、端末装置を操作して自分の名前等をゲーム情報配信装置 100 の記憶部 120 にあるユーザーデータ 121 に登録しておく。

15 このような場合、各プレイヤーは、他のプレイヤーの個人情報を参照することが許可されている場合、ユーザーデータ 121 に基づきゲーム情報生成部 111 によって生成されるゲーム情報によって他のプレイヤーの名前等の個人情報を確認できる。また、各プレイヤーは、各端末装置に設けられた CCD カメラによって他のプレイヤーの様子をリアルタイムに観察できるようになっている。

20 このようなゲーム環境においてマルチプレイヤーゲームを行う場合にも、本発明は有効である。

25 なお、以上のようなプレイヤーの名前等の個人情報は、ゲームのエンディング時に公開するようにしてもよい。

例えば、恋愛シミュレーションゲームにおいて、第 1 のプレイヤーと第 2 のプレイヤーとが意気投合してお互いの操作するキャラクターがゲームのエンディング時に

結婚している場合に、第1および第2のプレイヤーの個人情報をお互いに公開するようすれば、気の合わない人に対して個人情報を公開せずに済む。

(その他の変形例)

また、本発明の適用の変形としては、個人情報の公開以外にも種々の変形が可能で
5 ある。

例えば、各プレイヤーへのゲーム情報や、携帯電話200等の端末装置からの要求
情報としては、電子メールや、画像情報以外にも音声情報等を用いてもよい。

また、例えば、プレイヤーによる選択入力としては、上述した選択肢の選択以外に
も、文字列の入力や、キー入力、さらには、これらの組み合わせも該当する。

10 例えば、アイテムの選択、セリフの入力、キャラクターの行動の選択等をプレイヤー
が行うことにより、ゲームのストーリー展開等の応答出力が異なったものになる。

したがって、特に、多人数で繰り返しゲームを行う場合、1人の1つの選択入力が
前回と異なれば、ゲームのストーリーは前回と異なるものになるため、プレイヤーは、
ゲームに飽きずに長期にわたってゲームを楽しむことができる。

15 また、上述したマルチストーリー型のマルチプレイヤー方式のアドベンチャーゲー
ム以外にも、第1のプレイヤーの選択が第2のプレイヤーのゲーム内容に影響を及ぼ
すゲームであって、かつ、マルチストーリー型またはマルチエンディング型のゲーム
(シミュレーションゲーム、アドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲーム、相性
占い等) であれば、特に、本発明は有効である。

20 なお、本発明を有効に適用できるマルチプレイヤーゲームは、複数の人間のプレイ
ヤーで行うゲームだけでなく、人間のプレイヤーとコンピュータのプレイヤーとで行
うゲームも該当する。

また、ゲーム情報の提供手段として送受信部190に情報を送信させる手段等を用
いてもよく、配信要求情報の取得手段として携帯電話200にエージェントを配信し
25 て当該エージェントに携帯電話200に記憶されている配信要求情報を取得させる
手段等を用いてもよい。

さらに、ゲーム情報の提供の手法としては、上述したように、伝送路を介して携帯

電話200に間接的にゲーム情報を提供してもよく、ゲーム情報の提供装置に携帯電話200を接続して直接的にゲーム情報を提供してもよい。

また、ゲーム情報配信装置100の各機能を複数の装置に分散して処理を行うことも可能であり、図9に示す撮像装置700とゲーム情報配信装置100とを一体化して処理を行うことも可能である。

また、撮像画像は、撮像装置700によって撮像される画像以外にも、写真をスキャナーで読み取って取得される撮像画像、カメラのフィルムをフィルムスキャナーで読み取って取得される撮像画像、デジタルカメラによる撮像画像、業務用の画像表示端末に内蔵されたCCDカメラによる撮像画像等であってもよい。

また、例えば、上述した実施例では、携帯型端末装置として、携帯電話200を適用した例について説明したが、携帯電話200以外にも携帯型の電話機として、例えば、PHS、衛星通信電話、ページャ等を適用することが可能である。また、携帯型の電話機以外にも、例えば、携帯型のPCや、携帯情報端末、通信機能を有する携帯型のゲーム装置等の携帯型端末装置を適用することも可能である。

さらに、携帯型端末装置以外にも、業務用ゲーム装置800や、家庭用ゲーム装置、PC等の各種の端末装置を適用することも可能である。

また、ゲーム情報配信装置100のメール生成部117を用いて、あるプレイヤーの選択入力が終了したことを他のプレイヤーに電子メールで通知するようにしてもよい。

例えば、同時選択方式で100人程度のプレイヤーに選択権がある場合、すべてのプレイヤーの選択が終了するまでにはある程度時間がかかる。このような場合、メール生成部117を用いて選択権のあるすべてのプレイヤーの選択が終了した場合に、すべてのプレイヤーに選択終了の通知を電子メールで行うようにすれば、各プレイヤーは、常時ゲームネットワークに接続しておく必要はないため、接続必要を抑え、時間を使ふことができる。

なお、このような処理の実現方式としては、例えば、以下の方式を採用できる。メール生成部117は、ユーザーデータ121の「メールアドレス」を参照して電子メ

ールを生成し、送受信部190を用いて当該電子メールをメールサーバーに伝送する。そして、プレイヤーは、当該メールサーバーからメール生成部117によって生成された電子メールを取得する。

請求の範囲

1. 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、
- 5 生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、を含み、
前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、
- 10 前記情報生成手段は、
ゲームにおいて第1のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第1のプレイヤーに選択入力を促す第1の選択入力用のゲーム情報を生成し、前記取得手段によって取得される前記第1のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第1の応答出力用のゲーム情報を生成し、
- 15 ゲームにおいて第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第2のプレイヤーに選択入力を促す第2の選択入力用のゲーム情報を生成し、前記取得手段によって取得される前記第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、第2の応答出力用のゲーム情報を生成し、
前記提供手段は、
- 20 前記第1の選択入力用のゲーム情報を前記第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、
前記第2の選択入力用のゲーム情報を前記第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、
前記第1および第2の応答出力用のゲーム情報を、前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システム。

2. 請求項 1 において、

前記情報生成手段は、ゲーム状況に基づき、前記第 1 および第 2 のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることを特徴とする情報提供システム。

3. 請求項 1 において、

5 前記取得手段によって前記第 1 または第 2 のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメール生成手段を含み、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第 2 または第 1 のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とする情報提供システム。

10 4. 請求項 1 において、

前記取得手段は、前記プレイヤーの識別情報および前記プレイヤーの撮像画像を含む個人情報を、入力手段および撮像手段を有する個人情報取得装置から取得し、

前記情報生成手段は、取得された個人情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報提供システム。

15 5. 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、
を含み、

20 前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第 1 および第 2 のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、

25 前記取得手段によって取得される前記第 1 および第 2 のプレイヤーの選択入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記選択入力用のゲーム情報および前記応答出力用のゲーム情報を前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システム。

6. 請求項5において、

5 前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段を含み、

前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報提供システム。

10 7. 請求項6において、

前記判定手段は、選択入力の先後、選択入力時間、選択入力時刻、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域、のうちのいずれかに基づき、前記第1および第2のプレイヤーの選択入力に対して少なくとも1つの選択入力を決定することを特徴とする情報提供システム。

15 8. 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきストーリーが変化するマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するためのプログラムであり、情報記憶媒体または搬送波に具現化されるプログラムであって、

前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、

20 前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、
をコンピュータに実現させ、

前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる個別選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

前記情報生成手段は、

25 ゲームにおいて第1のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、
前記第1のプレイヤーに選択入力を促す第1の選択入力用のゲーム情報を生成し、
前記取得手段によって取得される前記第1のプレイヤーの選択入力情報に基づき、

第1の応答出力用のゲーム情報を生成し、

ゲームにおいて第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントが発生した場合に、前記第2のプレイヤーに選択入力を促す第2の選択入力用のゲーム情報を生成し、

前記取得手段によって取得される前記第2のプレイヤーの選択入力情報に基づき、

5 第2の応答出力用のゲーム情報を生成し、

前記提供手段は、

前記第1の選択入力用のゲーム情報を前記第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供し、

前記第2の選択入力用のゲーム情報を前記第2のプレイヤーの操作する端末装置

10 に提供し、

前記第1および第2の応答出力用のゲーム情報を、前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用のプログラム。

9. 請求項8において、

15 前記情報生成手段は、ゲーム状況に基づき、前記第1および第2のプレイヤーに対する選択入力用イベントを発生させることを特徴とするプログラム。

10. 請求項8において、

前記取得手段によって前記第1または第2のプレイヤーの選択入力情報が取得された場合、選択入力が行われたことを示す通知情報を電子メール形式で生成するメー

20 ル生成手段をコンピュータに実現させ、

前記提供手段は、生成された前記通知情報を電子メールとして前記第2または第1のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするプログラム。

11. 請求項8において、

前記取得手段は、前記プレイヤーの識別情報および前記プレイヤーの撮像画像を含む個人情報を、入力手段および撮像手段を有する個人情報取得装置から取得し、

前記情報生成手段は、取得された個人情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とするプログラム。

12. 所定の端末装置において、プレイヤーの選択入力に基づきマルチプレイヤーゲームを行わせるためのゲーム情報を提供するためのプログラムであり、情報記憶媒体または搬送波に具現化されるプログラムであって、
前記ゲーム情報を生成する情報生成手段と、

5 生成された前記ゲーム情報を前記端末装置に提供する提供手段と、
前記端末装置からプレイヤーの選択入力情報を取得する取得手段と、
をコンピュータに実現させ、
前記マルチプレイヤーゲームは、各プレイヤーによる同時選択入力型のゲームであって、かつ、選択入力に応じて異なる応答出力のなされるゲームであって、

10 前記情報生成手段は、
ゲームにおいて所定の選択入力用イベントが発生した場合に、第1および第2のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成し、
前記取得手段によって取得される前記第1および第2のプレイヤーの選択入情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、

15 前記提供手段は、
前記選択入力用のゲーム情報および前記応答出力用のゲーム情報を前記第1および第2のプレイヤーの操作する端末装置に提供することを特徴とするマルチプレイヤーゲーム用のプログラム。

13. 請求項12において、

20 前記取得手段によって所定の時間内に前記選択入力情報が取得できない場合に、当該選択入力情報を取得できないプレイヤーの選択入力を自動的に決定する判定手段をコンピュータに実現させ、
前記情報生成手段は、当該判定手段によって決定された選択入力情報に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とするプログラム。

25 14. 請求項13において、
前記判定手段は、選択入力の先後、選択入力時間、選択入力時刻、ランダム、くじ、ゲームでの得点状況、ゲームの進行状況、前記プレイヤーの所属する地域、のうちの

いずれかに基づき、前記第1および第2のプレイヤーの選択入力に対して少なくとも1つの選択入力を決定することを特徴とするプログラム。

要 約 書

プレイヤーの選択入力に基づくゲーム演出効果を高めることのできるマルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよびプログラムを提供するために、ゲーム情報

5 を生成するゲーム情報生成部（111）と、生成されたゲーム情報を携帯電話（200）に提供し、プレイヤーの選択入力情報を取得する送受信部（190）とを設け、ゲーム情報生成部（111）を用いて、第1および第2のプレイヤーに選択入力を促す選択入力用のゲーム情報を生成するとともに、第1および第2のプレイヤーの選択

10 入力情報に基づき、応答出力用のゲーム情報を生成し、送受信部（190）を用いて、選択入力用のゲーム情報および応答出力用のゲーム情報を第1および第2のプレイヤーの操作する携帯電話（200）に提供する。

FIG. 1

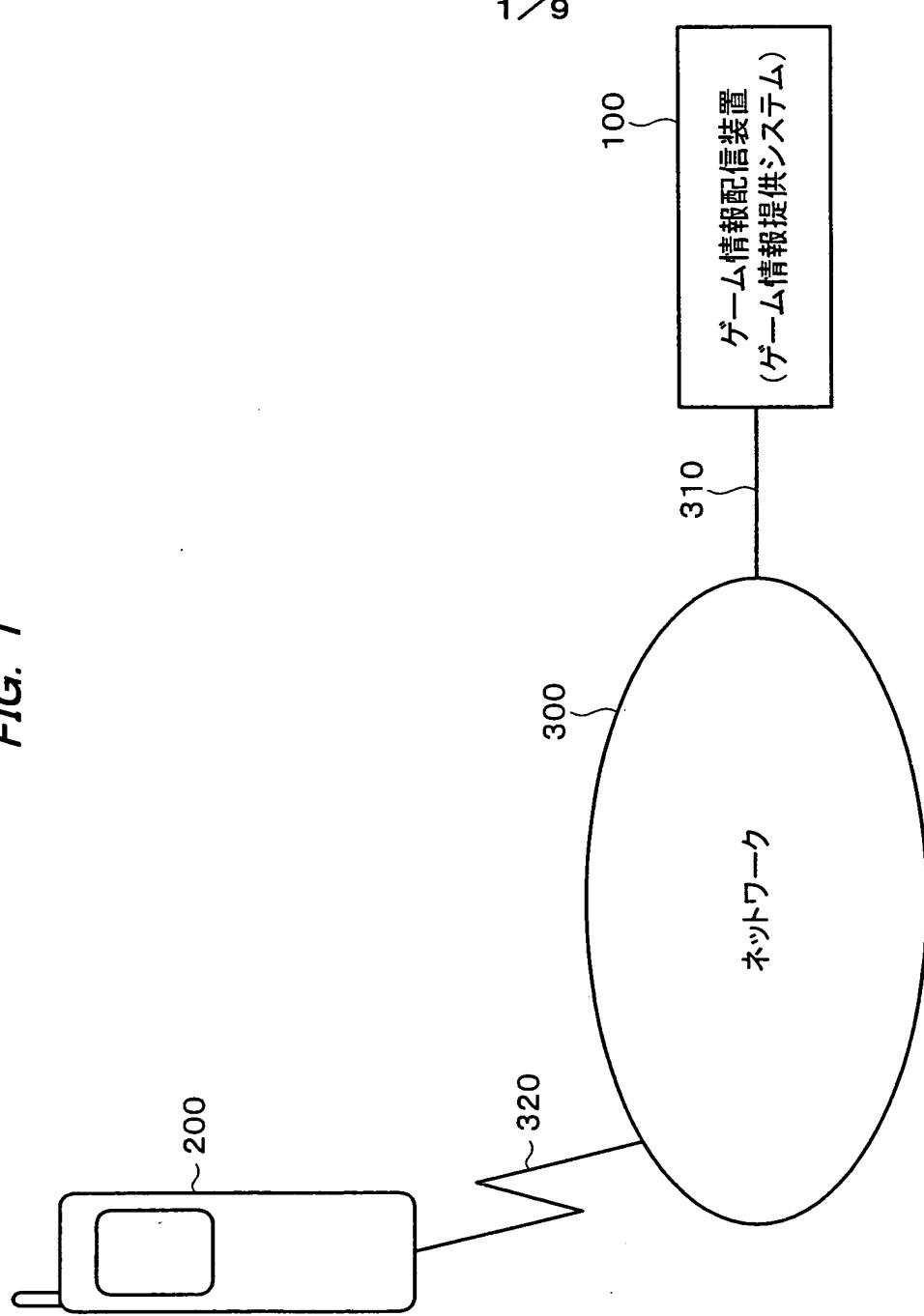


FIG. 2

プレイヤー名: 中村(刑事側)

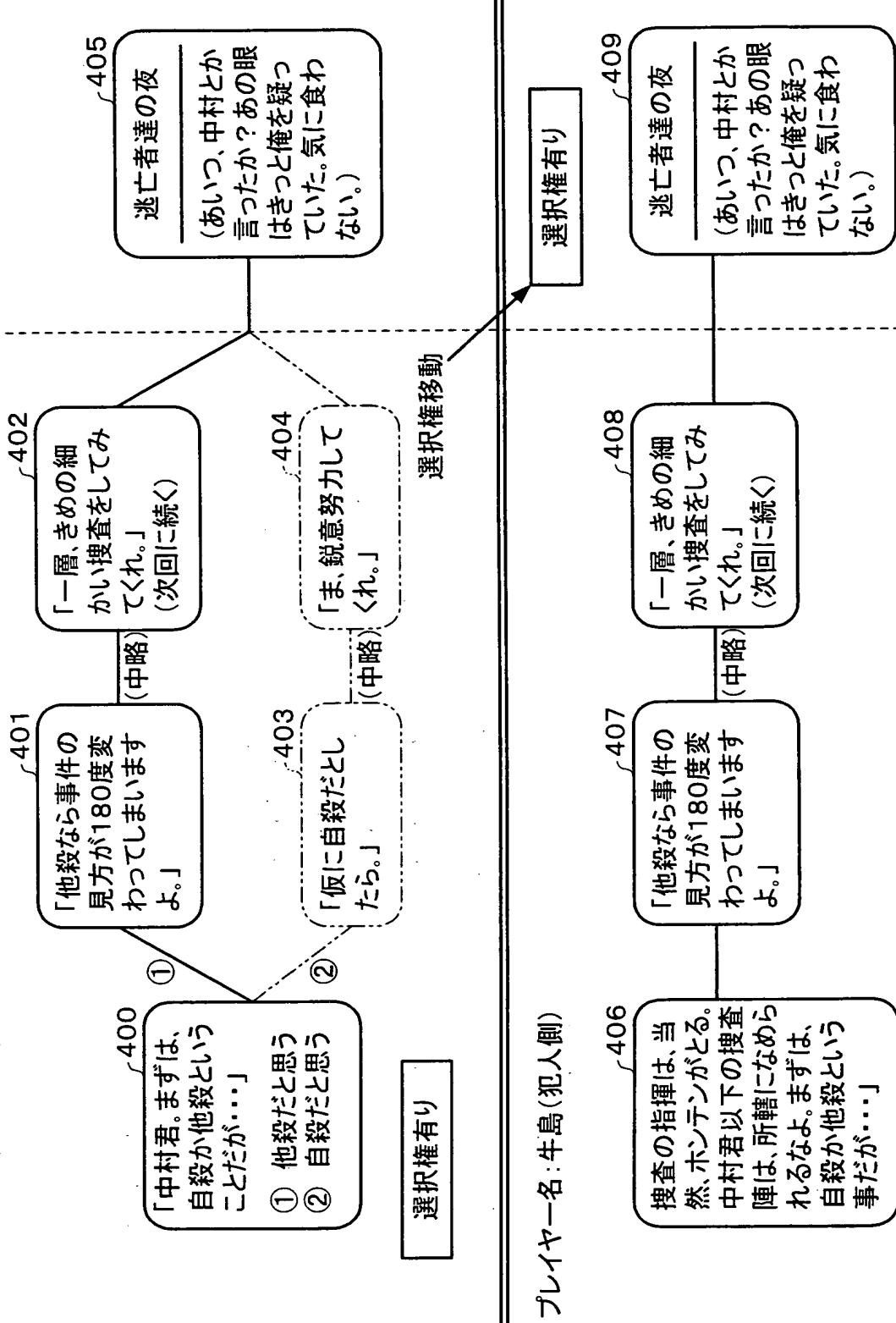


FIG. 3

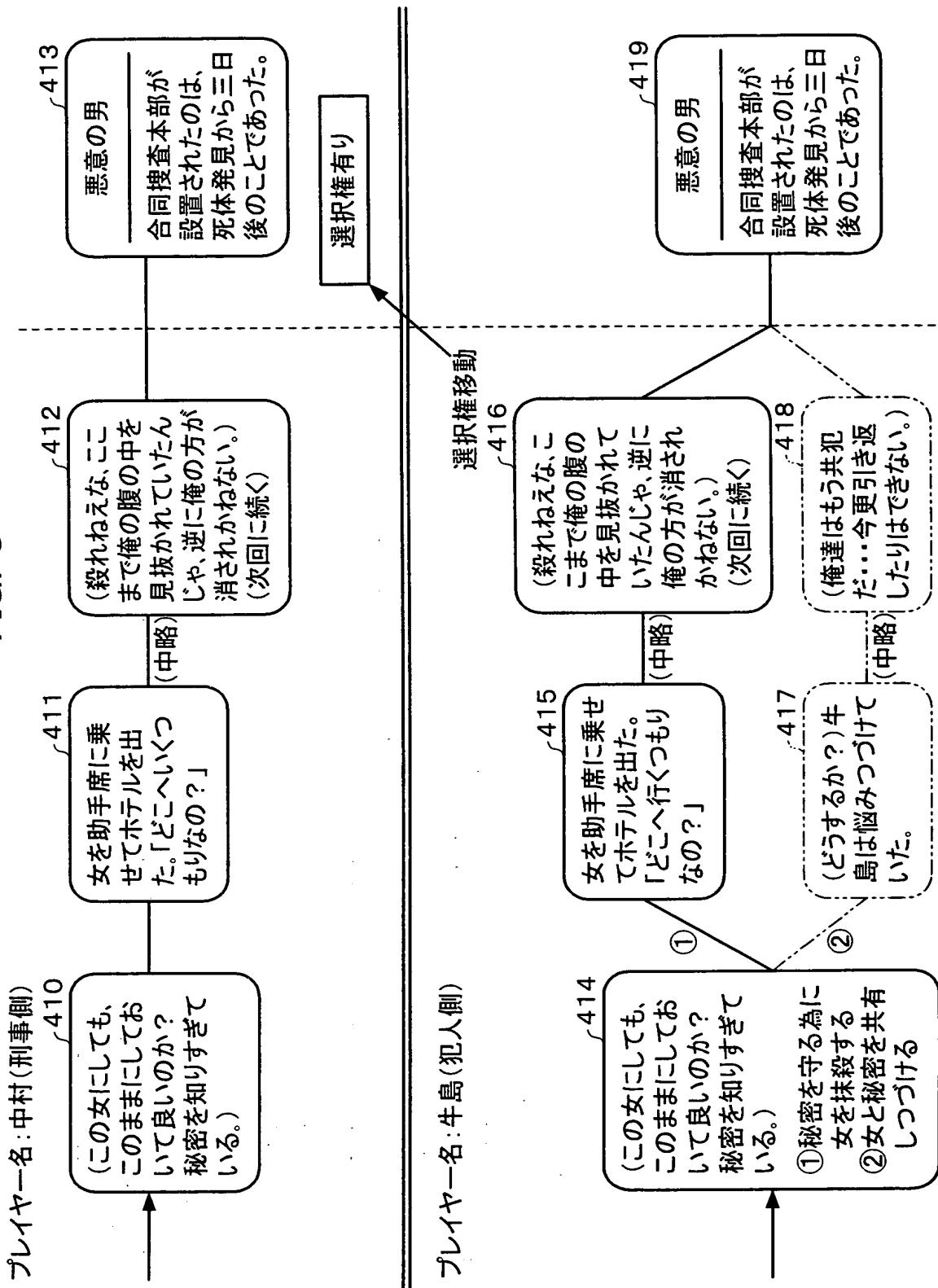


FIG. 4

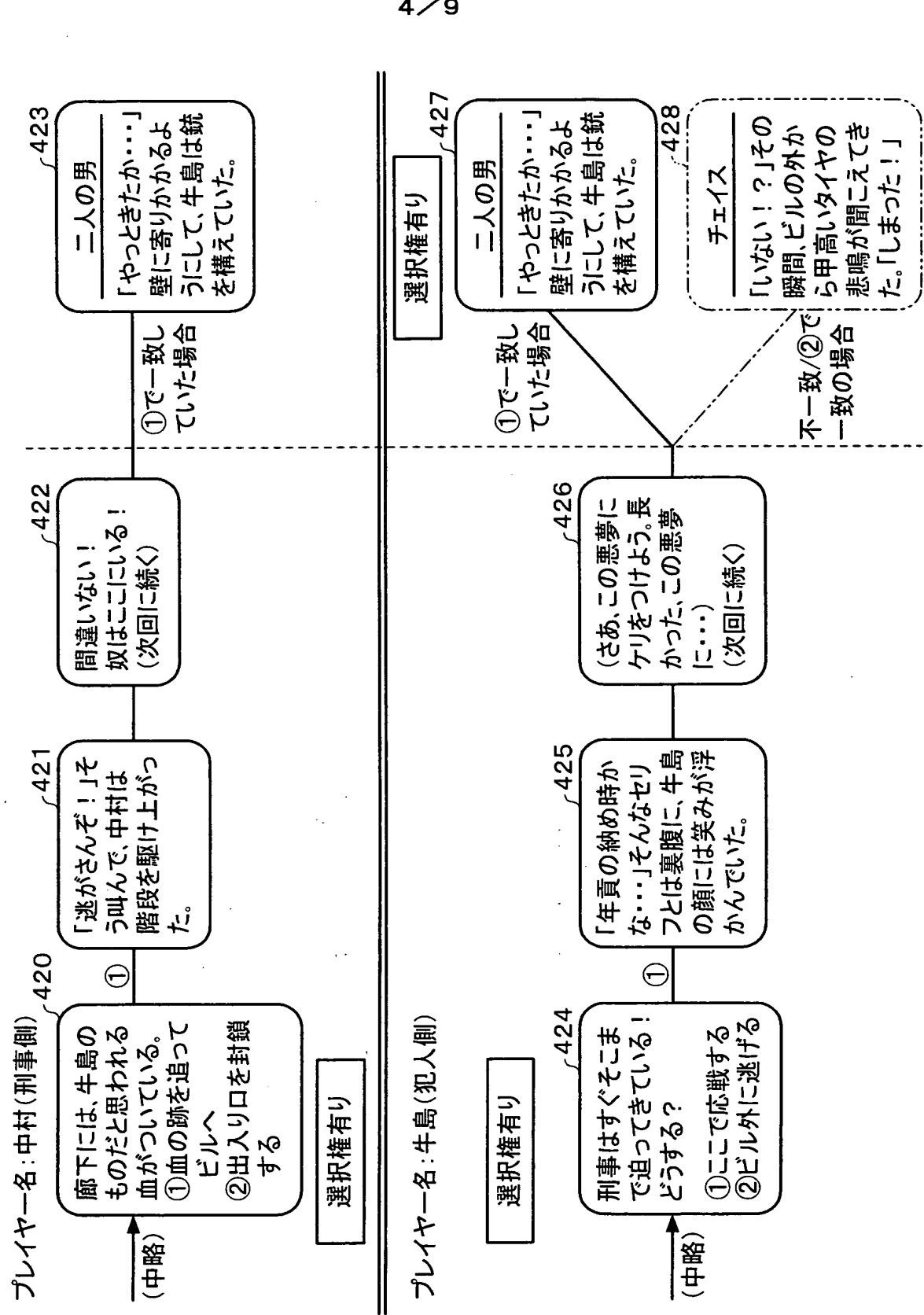


FIG. 5

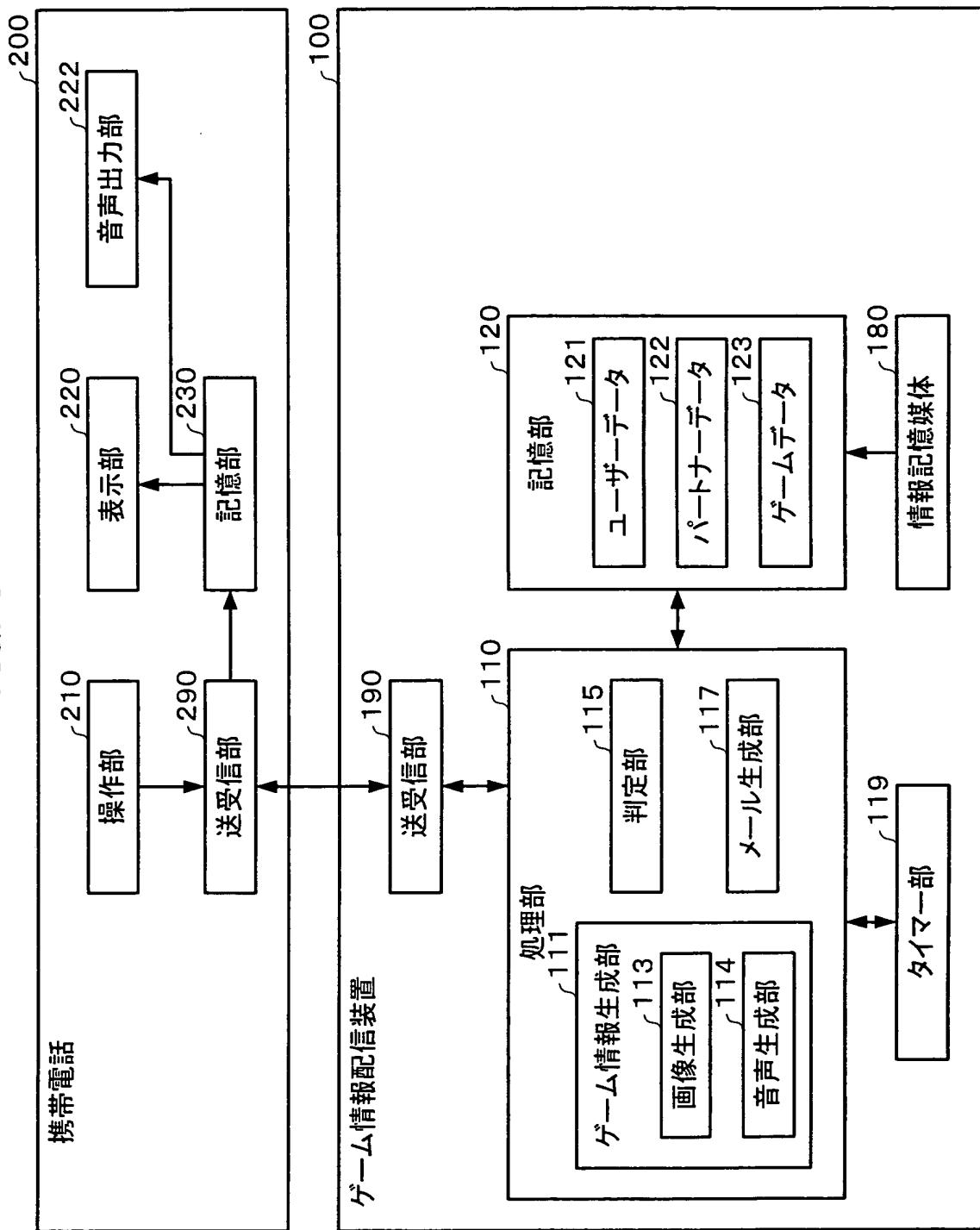


FIG. 6

6/9

121				
ユーザ-ID	ユーザー名	メールアドレス	地域	...
00000123	中村太郎	aa@aa.co.jp	東京	..
00000169	牛島次郎	bb@aa.co.jp	福岡	..
..

FIG. 7

122

ユーザーID	ユーザー名	役割	選択権フラグ	応答済みフラグ	選択	持ち点	...
00000123	中村	刑事	ON	ON	1	3	...
00000169	牛島	犯人	ON	OFF	0	0	...

FIG. 8

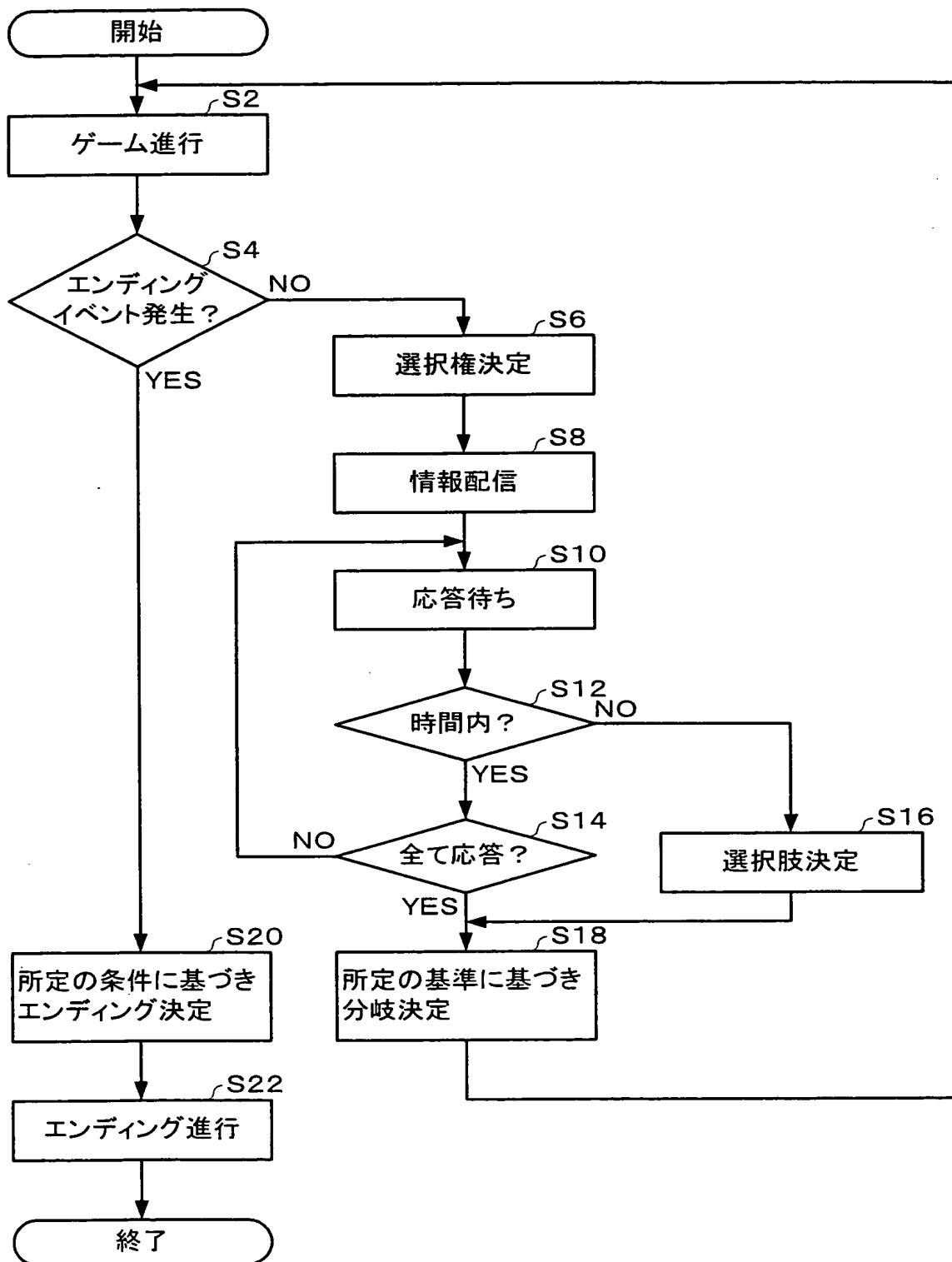
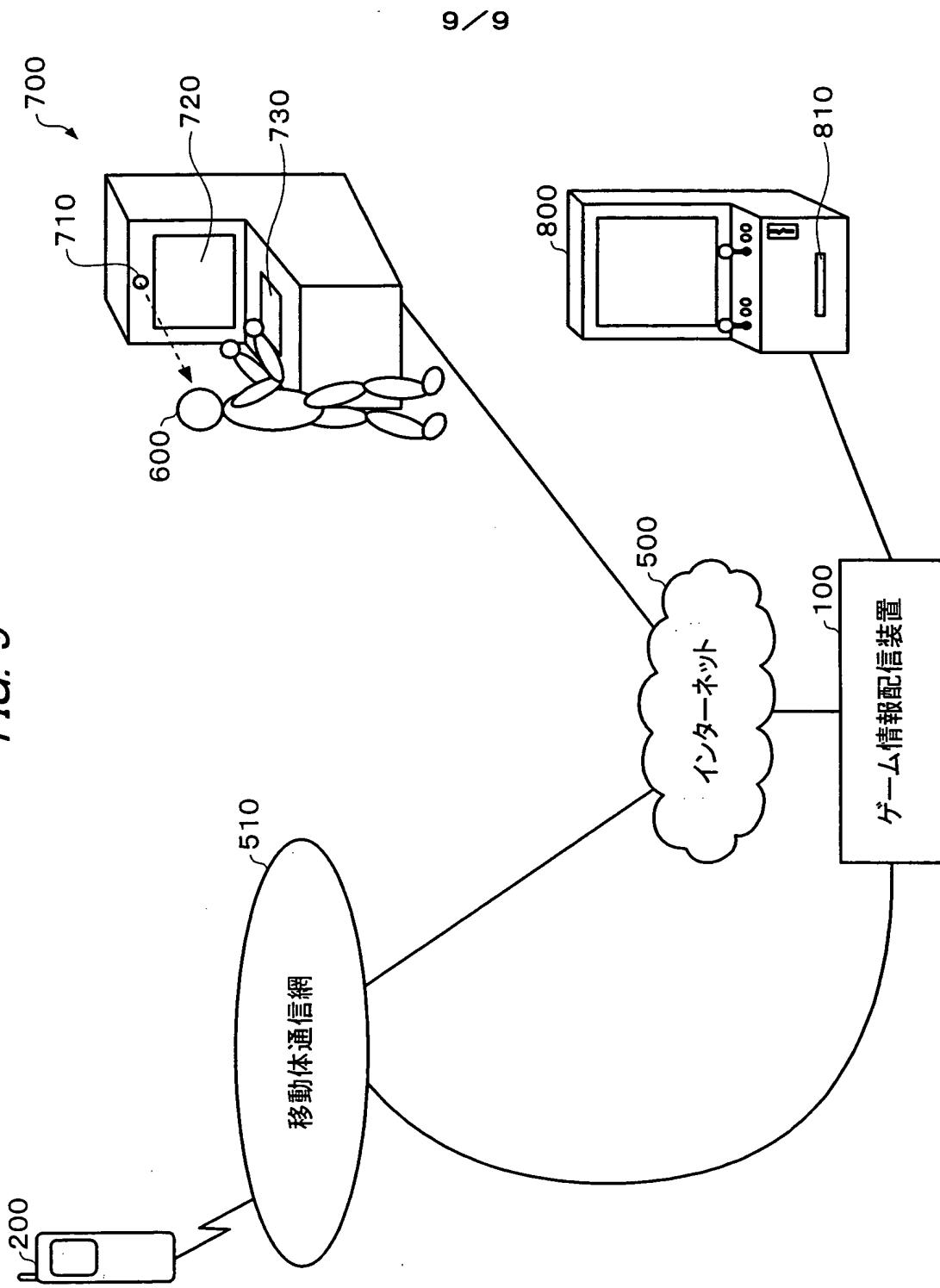


FIG. 9



国際調査報告

(法8条、法施行規則第40、41条)
[PCT18条、PCT規則43、44]

出願人又は代理人 の書類記号 N M P C 1 5 7 9	今後の手続きについては、国際調査報告の送付通知様式(PCT/ISA/220)及び下記5を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JP01/05839	国際出願日 (日.月.年) 05.07.01	優先日 (日.月.年) 19.07.00
出願人(氏名又は名称) 田口 政実		

国際調査機関が作成したこの国際調査報告を法施行規則第41条(PCT18条)の規定に従い出願人に送付する。この写しは国際事務局にも送付される。

この国際調査報告は、全部で 3 ページである。

この調査報告に引用された先行技術文献の写しも添付されている。

1. 国際調査報告の基礎

a. 言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願がされたものに基づき国際調査を行った。
 この国際調査機関に提出された国際出願の翻訳文に基づき国際調査を行った。

b. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際調査を行った。
 この国際出願に含まれる書面による配列表
 この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
 出願後に、この国際調査機関に提出された書面による配列表
 出願後に、この国際調査機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
 出願後に提出した書面による配列表が出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった。
 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記録した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

2. 請求の範囲の一部の調査ができない(第I欄参照)。

3. 発明の単一性が欠如している(第II欄参照)。

4. 発明の名称は

出願人が提出したものを承認する。

次に示すように国際調査機関が作成した。

5. 要約は

出願人が提出したものを承認する。

第III欄に示されているように、法施行規則第47条(PCT規則38.2(b))の規定により国際調査機関が作成した。出願人は、この国際調査報告の発送の日から1ヶ月以内にこの国際調査機関に意見を提出することができる。

6. 要約書とともに公表される図は、

第 5 図とする。 出願人が示したとおりである。

なし

出願人は図を示さなかった。

本図は発明の特徴を一層よく表している。

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. C17 A63F13/12, A63F13/10

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. C17 A63F13/00-13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2001年
 日本国登録実用新案公報 1994-2001年
 日本国実用新案登録公報 1996-2001年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2000-162959 A (カシオ計算機株式会社) 16. 6月. 2000 (16. 06. 00) 全文、第1-11図	1, 2, 8, 9
Y	全文、第1-11図 (ファミリーなし)	3, 4, 10, 11
Y	JP 11-261724 A (ソニー株式会社) 24. 9月. 1999 (24. 09. 99) 全文、第1-11図 (ファミリーなし)	3, 10

 C欄の続きにも文献が列挙されている。 パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示す
もの

「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日
以後に公表されたもの

「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行
日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する
文献 (理由を付す)

「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって
出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論
の理解のために引用するもの

「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明
の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以
上の文献との、当業者にとって自明である組合せに
よって進歩性がないと考えられるもの

「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

27. 09. 01

国際調査報告の発送日

09.10.01

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

吉川 康史

2N 3015



電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 10-328416 A (ソニー株式会社) 15. 12月. 1998 (15. 12. 98) 段落番号【0168】-【0171】(ファミリーなし)	3, 10
Y	JP 6-165879 A (株式会社セガ・エンタープライゼ ス) 14. 6月. 1994 (14. 06. 94) 全文、第1, 2図 (ファミリーなし)	4, 11
X	JP 2000-22827 A (エヌ・ティ・ティ移動通信網株 式会社) 21. 1月. 2000 (21. 01. 00) 全文、第1-7図 (ファミリーなし)	5-7, 12-14

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP01/05839

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F13/12, A63F13/10

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F13/00-13/12Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2001
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2001 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2001

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2000-162959 A (Casio Computer Co., Ltd.), 16 June, 2000 (16.06.00), Full text; Figs. 1 to 11	1, 2, 8, 9
Y	Full text; Figs. 1 to 11 (Family: none)	3, 4, 10, 11
Y	JP 11-261724 A (Sony Corporation), 24 September, 1999 (24.09.99), Full text; Figs. 1 to 11 (Family: none)	3, 10
Y	JP 10-328416 A (Sony Corporation), 15 December, 1998 (15.12.98), Par. Nos. [0168] to [0171] (Family: none)	3, 10
Y	JP 6-165879 A (Sega Enterprises, Ltd.), 14 June, 1994 (14.06.94), Full text; Figs. 1, 2 (Family: none)	4, 11
X	JP 2000-22827 A (NTT Ido Tsushinmo K.K.), 21 January, 2000 (21.01.00), Full text; Figs. 1 to 7 (Family: none)	5-7, 12-14

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
27 September, 2001 (27.09.01)Date of mailing of the international search report
09 October, 2001 (09.10.01)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

US

PCT

特許協力条約

国際調査報告

(法8条、法施行規則第40、41条)
(PCT18条、PCT規則43、44)

出願人又は代理人 の書類記号 NMP C 1 5 7 9	今後の手続きについては、国際調査報告の送付通知様式(PCT/ISA/220)及び下記5を参照すること。	
国際出願番号 PCT/JP01/05839	国際出願日 (日.月.年) 05.07.01	優先日 (日.月.年) 19.07.00
出願人(氏名又は名称) 田口 政実		

国際調査機関が作成したこの国際調査報告を法施行規則第41条(PCT18条)の規定に従い出願人に送付する。
この写しは国際事務局にも送付される。

この国際調査報告は、全部で 3 ページである。 この調査報告に引用された先行技術文献の写しも添付されている。

1. 国際調査報告の基礎

a. 言語は、下記に示す場合を除くほか、この国際出願がされたものに基づき国際調査を行った。
 この国際調査機関に提出された国際出願の翻訳文に基づき国際調査を行った。

b. この国際出願は、ヌクレオチド又はアミノ酸配列を含んでおり、次の配列表に基づき国際調査を行った。
 この国際出願に含まれる書面による配列表
 この国際出願と共に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
 出願後に、この国際調査機関に提出された書面による配列表
 出願後に、この国際調査機関に提出されたフレキシブルディスクによる配列表
 出願後に提出した書面による配列表が、出願時における国際出願の開示の範囲を超える事項を含まない旨の陳述書の提出があった。
 書面による配列表に記載した配列とフレキシブルディスクによる配列表に記録した配列が同一である旨の陳述書の提出があった。

2. 請求の範囲の一部の調査ができない(第I欄参照)。3. 発明の單一性が欠如している(第II欄参照)。4. 発明の名称は 出願人が提出したものと承認する。 次に示すように国際調査機関が作成した。5. 要約は 出願人が提出したものと承認する。 第III欄に示されているように、法施行規則第47条(PCT規則38.2(b))の規定により国際調査機関が作成した。出願人は、この国際調査報告の発送の日から1ヶ月以内にこの国際調査機関に意見を提出することができる。6. 要約書とともに公表される図は、
第 5 図とする。 出願人が示したとおりである。 なし 出願人は図を示さなかった。 本図は発明の特徴を一層よく表している。

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. C1' A63F13/12, A63F13/10

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. C1' A63F13/00-13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2001年
 日本国登録実用新案公報 1994-2001年
 日本国実用新案登録公報 1996-2001年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2000-162959 A (カシオ計算機株式会社) 16. 6月. 2000 (16. 06. 00) 全文、第1-11図	1, 2, 8, 9
Y	全文、第1-11図 (ファミリーなし)	3, 4, 10, 11
Y	JP 11-261724 A (ソニー株式会社) 24. 9月. 1999 (24. 09. 99) 全文、第1-11図 (ファミリーなし)	3, 10

 C欄の続きにも文献が列挙されている。 パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

27. 09. 01

国際調査報告の発送日

09.10.01

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

吉川 康史

2N 3015



電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 10-328416 A (ソニー株式会社) 15. 12月. 1998 (15. 12. 98) 段落番号【0168】-【0171】(ファミリーなし)	3, 10
Y	JP 6-165879 A (株式会社セガ・エンタープライズ) 14. 6月. 1994 (14. 06. 94) 全文、第1, 2図 (ファミリーなし)	4, 11
X	JP 2000-22827 A (エヌ・ティ・ティ移動通信網株式会社) 21. 1月. 2000 (21. 01. 00) 全文、第1-7図 (ファミリーなし)	5-7, 12-14

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP01/05839

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F13/12, A63F13/10

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F13/00-13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2001
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2001 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2001

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2000-162959 A (Casio Computer Co., Ltd.), 16 June, 2000 (16.06.00), Full text; Figs. 1 to 11	1,2,8,9
Y	Full text; Figs. 1 to 11 (Family: none)	3,4,10,11
Y	JP 11-261724 A (Sony Corporation), 24 September, 1999 (24.09.99), Full text; Figs. 1 to 11 (Family: none)	3,10
Y	JP 10-328416 A (Sony Corporation), 15 December, 1998 (15.12.98), Par. Nos. [0168] to [0171] (Family: none)	3,10
Y	JP 6-165879 A (Sega Enterprises, Ltd.), 14 June, 1994 (14.06.94), Full text; Figs. 1, 2 (Family: none)	4,11
X	JP 2000-22827 A (NTT Ido Tsushinmo K.K.), 21 January, 2000 (21.01.00), Full text; Figs. 1 to 7 (Family: none)	5-7,12-14

 Further documents are listed in the continuation of Box C. See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
27 September, 2001 (27.09.01)Date of mailing of the international search report
09 October, 2001 (09.10.01)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.